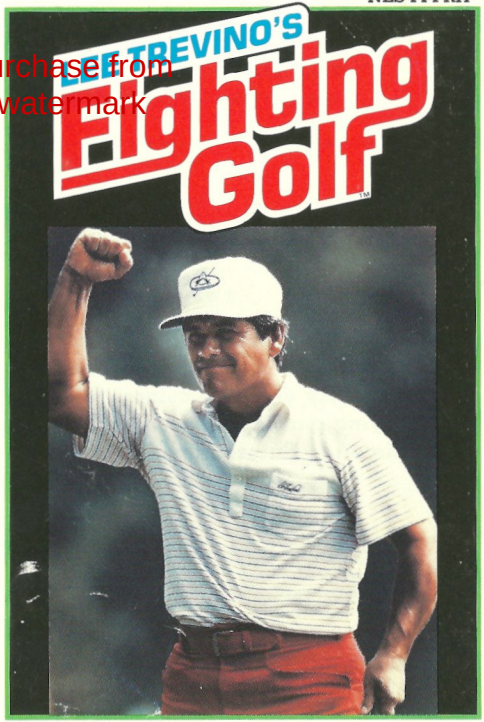
NES-FI-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL



SNK

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS LICENCED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

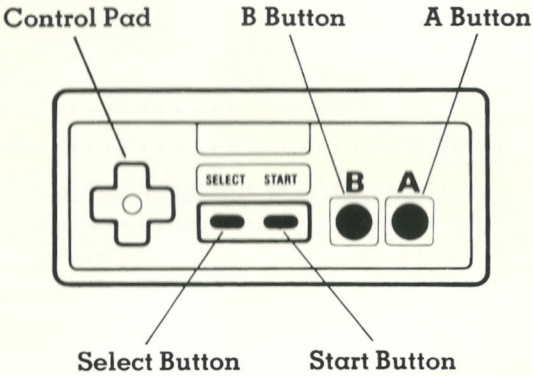
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Thank you for selecting LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF from SNK for your Nintendo Entertainment System. For maximum enjoyment of your new game, please read this booklet carefully and save it for future reference.

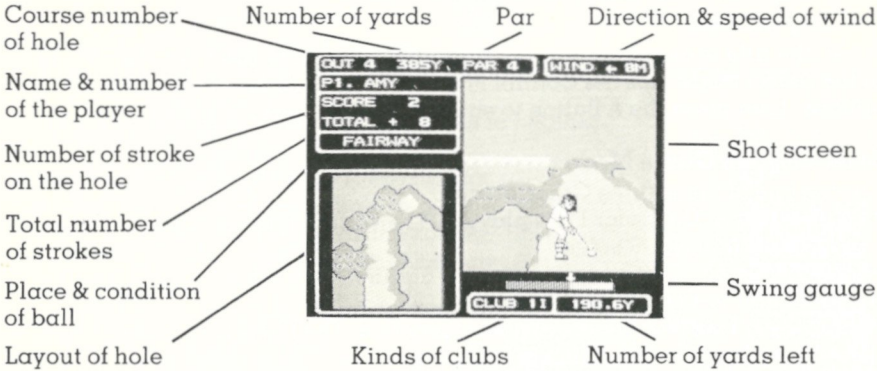
TABLE OF CONTENTS

The Controller 2
The Screen Display 3
How to Play 4
The Characters 11
The Courses 12

THE CONTROLLER



THE SCREEN DISPLAY



Direction and Speed of Wind

Wind blows in the direction of the arrow, and changes depending on the direction of the screen. The speed of the wind varies between 0 and 9 meters.

Number of Yards Left

The distance from the ball to the pin.

Status

The place and condition of the ball.

HOW TO PLAY

Getting Started

When the title is on the screen, press the Start Button to see the Select Mode. In the Select Mode, use the Control Pad to choose between the various options, then press the A Button to enter your selections.

Selecting the Game Mode

Choose one of these three Game Modes:

- **Stroke Play** – This is for 1 to 4 players. The winner has the lowest number of strokes through 18 holes.
- **Nassau Game** – The players compete against each other for total points. This is for 1 to 4 players.
- **Practice** – This is the mode of T-shot practice. The players can practice it on their favorite hole. This is for 1 player.

Selecting the Number of Players

Here you decide how many people will play the game. In a 4-player game, use Controller I for players 1 and 3; use Controller II for players 2 and 4.

Selecting Characters

Choose one out of four characters. Each character has their own special strengths and weaknesses regarding distance and accuracy.

Selecting a Course

There are 36 holes in all, including 18 holes for the Japanese course and 18 holes for the American course.

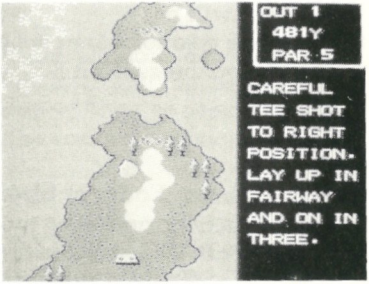
- **Stroke Play:** Choose either course.
- **Nassau Game:** Choose OUT (9 holes) and IN (9 holes) of each course.

After the player selects the course, the game begins.

Picture of Hole and Advice for Strategy

Before the player starts each hole, a picture of the complete hole appears on the screen. Advice for strategy also appears, so be sure to take note of it.

To start the game, press the A Button.



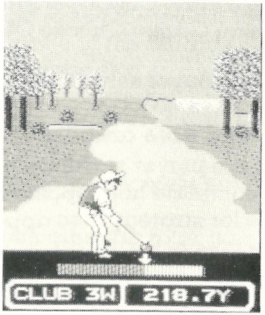
To See the Score

Press the Start Button, and the score will appear.

Type of Swing

Guide for hitting the ball: Distance and direction of the ball are set at the position stopped in the swing gauge.

1) Back swing starts by pressing the A Button.
2) The top position of the swing is set by pressing the A Button again. It is related to flight distance, and the shorter the blue part on the gauge, the longer the flight distance will be.
3) To set the position of impact and to decide a direction, press the A Button again.



Hitting a Draw, Fade, or Straight Ball

Various directions are set by the position of impact on the swing gauge:

Straight Ball: Stop it on the arrow.
Draw Ball: Stop it to the right of the arrow.
Fade Ball: Stop it to the left of the arrow.

Hitting a High or Low Ball

To hit a high ball, press the top of the Control Pad. To hit a low ball, press the bottom of the Control Pad.

Applying Backspin

A backspin ball does not move much from the position where it drops on the ground. When the player hits the ball, he can apply backspin by pressing the A Button, and at the same time pressing either the left or right of the Control Pad. The shorter the time gap between pressing the A Button and the Control Pad, the stronger the backspin will be.

Note: The backspin won't be applied easily when hitting a wood (1W-4W) or long iron (1I-3I).

Choosing the Direction of the Shot

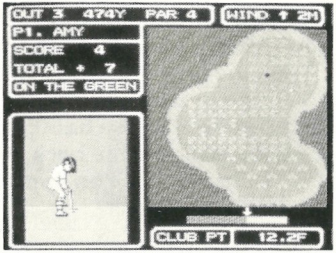
To see the cursor for direction of the shot, press the B Button. Move the cursor to choose a direction by pressing the Control Pad left, right, up, or down.

To see the complete hole, press the A Button once. Then, to see the Putting Green, press the A Button again. Then, to see the various direction selections, press the A Button again.

Selecting the Club

Press the B Button to see the selection of clubs. The sign of the club flashes. Use the Control Pad to choose a club. Press the B Button, and the Swing Gauge shows up.

Manipulating the Club on the Putting Green



Press the B Button to determine the direction of the ball. The player can't select a club – only the putter can be used on the putting green.

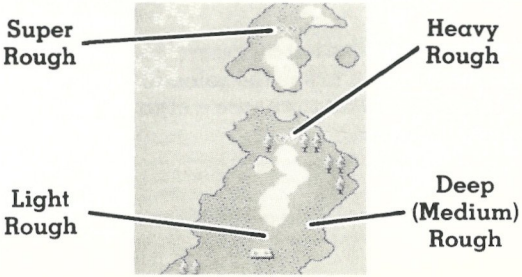
1) Press the A Button once to start the back swing.

2) Press the A Button again to determine the strength of the putt.

The hash marks on the putting green show the direction and height of the grass. The ball goes in the direction of the point of the mark. The bigger the mark, the more the ball is affected. (Note: The influence of grass on the American course is stronger than on the Japanese course.)

Roughs

There are four different kinds of roughs. The heavier the rough, the shorter the flight distance and the weaker the backspin of the ball.



Super Rough: The heaviest (only for American course).

Light Rough: OK to use long iron.

Heavy Rough: The player can't hit the ball with a driver or long iron.

Deep (Medium) Rough: If the player can hit the ball well, flight distance will be long.

Bunkers

Flight distance will not be far from a bunker with heavy sand.

Hard Bunker: In heavy sand and near the putting green.

Bunker: In light sand, and the player can hit the ball far even with long iron.

The Rules

OB: When the ball falls outside the OB line, it is out of bounds. Two strokes are added as penalty. The player must return to where he originally hit the ball.

Water: When the ball drops into the sea, river, or water, one stroke is added as penalty, and the ball moves out of the hazard.

Give Up: When the player has hit three times as many shots as par on any hole, play on the hole is over and the player moves on to the next hole.

There are some parts of the game in which real golf rules don't apply.

Nassau Game

This game is based on real golf competition. It is more interesting and radical than regular stroke play. The players compete against each other for total points, and the winner has the most points at the end.

Points for Nassau Game

One stroke difference is 10 points. The player with the most winning holes through 9 holes gets 50 points. This 50 points is an object for "Press."

The winner always gets points from the loser. Also, as a special point, the winner of the Driving Contest, Near Pin Contest, and Hole in One, can get 30 points from the other players.

Special Rule: "Press" for the Last Hole

The Nassau Game has a great rule called "Press." When a player is behind by 2 Down or more and can't win even if he wins the last hole, he can declare "Press."

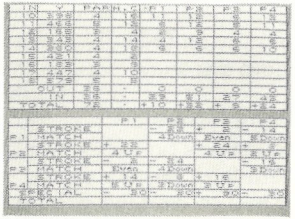
When he declares it and wins the hole, the score becomes tied. But if he loses it, he has to give up 2 times as many as the lost points – in other words, his losses are doubled. This is a big gamble! The indication asking if the player wants to declare "Press" comes on before starting the last hole. Only the losing player can declare "Press" and the winning player must accept it.

All points are calculated by the computer automatically and show up on the score board.

How to Read the Score Board

On the score board, the top chart shows the number of strokes of each player. The bottom chart shows points for the Nassau Game.

The total points are shown when the player finishes 9 holes.



THE CHARACTERS

Pretty Amy
The only female player. Her swing speed is slow, her ball control is fantastic, and her aiming is accurate. But her stroke is less powerful than the others.

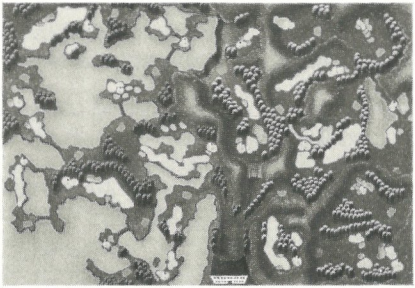
Big Jumbo
His stroke is very powerful, and his flight distance is the longest. But he doesn't want to adjust his power. The player needs good technique to control him.

Super Mex
An all-around player. His ability is between Amy and Jumbo as to flight distance, accuracy, and swing speed.

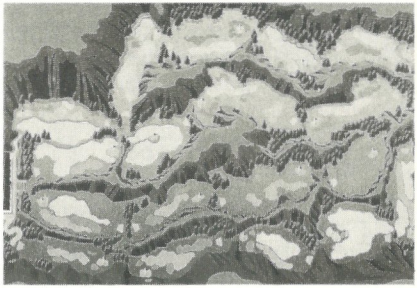
Miracle Chosuke
He has less power than Super Mex. But he is good at putting, and his accuracy is unequalled. He can hit a "Reverse Miracle Putt."

THE COURSES

Japanese Course



American Course



Merci d'avoir choisi le jeu «lee Trevino's Fighting Golf» de chez S.N.K., pour votre console NINTENDO. Pour tirer le maximum de votre nouveau jeu, lisez attentivement ce manuel et conservez-le pour vous y reporter ultérieurement.

TABLE DES MATIERES

La manette 14

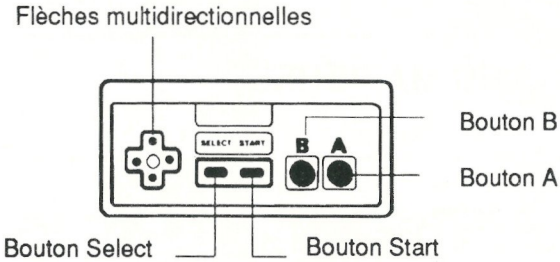
L'affichage à l'écran 15

Le mode d'emploi 16

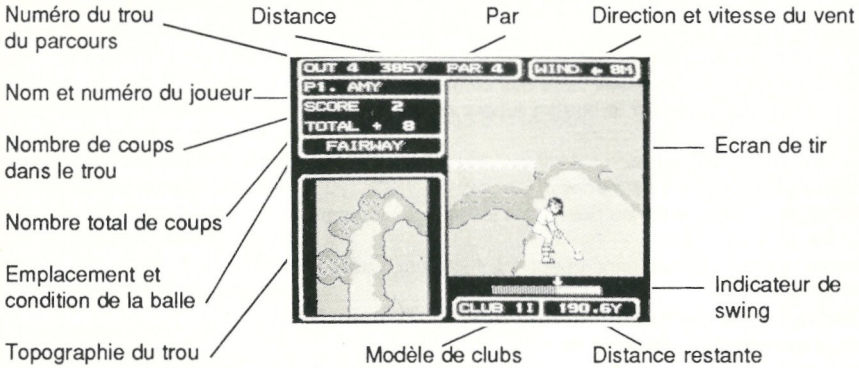
Les personnages 23

Les parcours 24

LA MANETTE


Flèches multidirectionnelles
SELECT START
B
A
Bouton B
Bouton A
Bouton Select
Bouton Start

L'AFFICHAGE A L'ECRAN



Direction et vitesse du vent
Le vent souffle dans le sens de la flèche, et change suivant la direction de l'écran.
La vitesse du vent varie entre 0 et 9 mètres.

Distance restante

Distance séparant la balle du drapeau.

Situation

Emplacement et condition de la balle.

LE MODE D'EMPLOI

Mise en route
Lorsque le titre s'affiche à l'écran, appuyez sur le bouton Start pour obtenir le Mode Sélection. Dans ce mode, choisissez l'une des différentes options à l'aide des flèches multidirectionnelles, puis appuyer sur le bouton A pour entrer votre choix.

Sélection du mode de jeu.
Choisissez l'un de ces trois modes :

- Medal-play : formule de jeu pour 1 à 4 joueurs, où le gagnant réalise le score le plus bas sur les 18 trous.
- Nassau-game : formule de jeu pour 1 à 4 joueurs, basée sur le nombre de points gagnés par joueur.
- Practice : mode d'entraînement avec tir de balle sur tee. Les joueurs peuvent choisir leur trou d'entraînement. Formule de jeu pour 1 joueur.

Sélection du nombre de joueurs
Vous déterminez ici le nombre de personnes qui vont participer au jeu. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez la manette 1 pour les joueurs 1 et 3, et la manette II pour les joueurs 2 et 4.

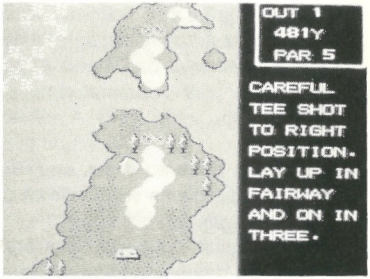
Sélection des personnages.
Choisissez l'un des 4 personnages. Chaque personnage possède ses points forts et ses points faibles en distance et en précision.

Sélection d'un parcours
On dispose d'un total de 36 trous, dont 18 trous pour le parcours japonais et 18 trous pour le parcours américain.

- Medal-play : choisissez l'un ou l'autre parcours.
- Nassau-game : choisissez OUT (9 trous) et IN (9 trous) de chaque parcours.

Une fois que le joueur a choisi le parcours, le jeu commence.

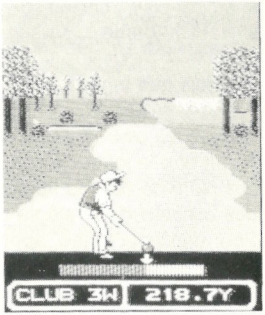
Dessin du trou et conseils de stratégie
Avant que le joueur commence un trou, une image complète de ce trou apparaît à l'écran, ainsi que des conseils de stratégie que vous lirez attentivement. Pour démarrer le jeu, appuyez sur le bouton A.



Pour connaître le score,
appuyez sur le bouton Start et le score vient s'afficher.

Type de Swing
Guide de frappe de la balle : la distance et la direction de la balle sont fixées à la position arrêté sur l'indicateur de swing.

1) Le backswing démarre lorsque le bouton A est enfoncée.
2) La position supérieure du swing est déterminée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton A. Elle est fonction de la distance ; plus la partie bleue de l'indicateur de swing est courte, plus la distance couverte par la balle sera longue.
3) Appuyez à nouveau sur le bouton A pour définir l'emplacement de l'impact et pour choisir la direction.



Frapper la balle en draw, en fade, ou tout droit
Plusieurs directions sont définies par la position de l'impact sur l'indicateur de swing :
Balle frappée tout droit : s'arrête sur la flèche
Balle en draw : s'arrête à droite de la flèche
Balle en fade : s'arrête à gauche de la flèche

Jouer la balle haut ou bas
Pour jouer une balle haute, appuyez sur la flèche supérieure. Pour jouer une balle basse, appuyez sur la flèche inférieure.

Appliquer le backspin (effet arrière)
En appliquant le backspin, la balle ne roule pratiquement pas de la place où elle touche le sol. Lorsque le joueur frappe la balle, il peut appliquer l'effet backspin en appuyant sur le bouton A et, en même temps, sur la flèche gauche ou droite. Le plus court est l'interval de temps d'appuit entre le bouton A et la flêche, le plus fort sera le backspin.

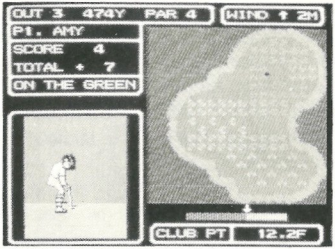
Remarque : il n'est pas facile d'appliquer du backspin avec un bois (1 à 4) ou un fer long (1 à 3).

Choisir la direction du tir
Appuyez sur le bouton B pour faire apparaître le curseur de direction du tir. Déplacez le curseur pour choisir une direction en appuyant sur les flèches gauche, droite, supérieure ou inférieure.
Pour faire apparaître la totalité du trou, appuyez une fois sur le bouton A. Puis, pour faire apparaître le putting-green, appuyez à nouveau sur le bouton A. Enfin, pour afficher les différents choix de directions, appuyez encore une fois sur le bouton A.

Choisir son club
Appuyez sur le bouton B pour afficher la liste des clubs. Le modèle de club clignote. Choisissez votre club à l'aide des flèches multidirectionnelles. Appuyez sur le bouton B et l'indicateur de swing apparaît.

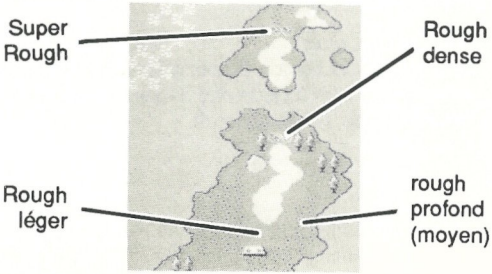
Utilisation du club sur le putting-green
Appuyez sur le bouton B pour déterminer la direction de la balle. Le joueur n'a pas la possibilité de choisir un club - seul le putter peut être utilisé sur le putting-green.

1) Appuyez une fois sur le bouton A pour commencer le backswing
2) Appuyez à nouveau sur le bouton A pour déterminer la force du putt.



Les marques disséminées sur le putting-green indiquent le sens et la hauteur de l'herbe. La balle va dans la direction de la pointe de la marque. Plus la marque est importante, plus l'impact de l'herbe est élevé sur la balle. (Remarque : l'effet de l'herbe est plus important sur le parcours américain que sur le parcours japonais).

Roughs
Il existe quatre sortes de roughs. Plus le rough est dense, plus la trajectoire est courte et plus le backspin de la balle est faible.



Super Rough : le plus dense (seulement pour le parcours américain).
Rough léger : permet l'emploi d'un fer long.
Rough dense : le joueur ne peut pas frapper la balle avec un driver ou un fer long.
Rough profond (moyen) : si le joueur peut frapper la balle correctement, la trajectoire sera longue.

Bunkers

En sortie d'un bunker en sable épais, la trajectoire ne peut pas être longue.
Bunker important : constitué de sable épais et situé près du putting-green.
Bunker : en sable léger. Le joueur peut envoyer la balle loin,même avec un fer long.

Les règles

Hors limites : lorsque la balle est envoyée au-delà de la ligne OB(Out-Of-Bounds), elle est hors limites. Deux points de pénalité sont ajoutés. Le joueur doit revenir à l'endroit où il a frappé initialement la balle.
Eau : lorsque la balle tombe dans la mer, dans la rivière ou dans l'eau, un point de pénalité est ajouté et la balle est retirée de l'obstacle d'eau.
Abandon : lorsqu'un joueur a frappé trois fois le nombre de coups correspondant au par d'un trou, le jeu est terminé pour ce trou et le joueur passe au trou suivant.
Les règles effectives de golf ne s'appliquent pas à certaines parties du jeu.

Nassau-game

Ce mode de jeu, fondé sur une compétition réelle entre joueurs, est plus intéressant que le mode medal-play usuel. Les joueurs rivalisent au niveau du nombre total de points et le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Les points en Nassau-game
Une différence d'un coup représente 10 points. Le joueur qui a gagné le plus de trous sur 9 trous reçoit 50 points. Ces 50 points peuvent faire l'objet d'un «press».
Le gagnant reçoit toujours des points du perdant. En outre, le gagnant de certains concours spéciaux (concours de drive, concours d'approche du drapeau, Trou en Un) peut recevoir 30 points des autres joueurs.

Règle spéciale : le «press» pour le dernier trou.
Le «press» constitue une règle importante du Nassau-game. Lorsqu'un joueur a deux points ou plus de retard et ne peut pas gagner la partie même s'il gagne le dernier trou, il peut déclarer «press».
S'il déclare «press» et gagne le trou, il fait match nul ; mais s'il perd le trou, il doit céder deux fois le nombre de points perdus - en d'autres termes, il double sa perte. C'est le coup de dé ... Le message demandant au joueur s'il déclare «press» apparaît avant de commencer le dernier trou. Seul le joueur perdant peut déclarer «press» et le joueur gagnant doit l'accepter.
Tous les points sont calculés automatiquement par l'ordinateur et indiqués sur le tableau d'affichage des résultats.

Comment lire le tableau d'affichage des résultats.
La partie supérieure de ce tableau montre le nombre de coups de chaque joueur. La partie inférieure indique les points pour le Nassau-game.
La totalité des points vient s'afficher lorsque le joueur termine 9 trous.

LES PERSONNAGES

Pretty Amy
Seule femme participant au tournoi. Son swing est lent, son contrôle de balle fantastique et sa précision exacte. Mais son coup est moins puissant que celui des autres joueurs.

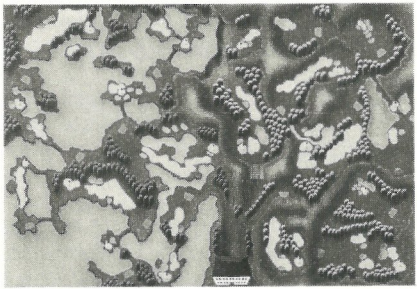
Big Jumbo
Son coup est très puissant et sa trajectoire est la plus longue. Mais il n'essaie pas d'ajuster sa puissance. Le joueur doit posséder une bonne technique pour le contrôler.

Super Mex
Un joueur complet. En ce qui concerne la distance, la précision et la rapidité du swing, il se situe entre Amy et Jumbo.

Miracle Chosuke
Possède moins de puissance que Super Mex. Mais il a un bon putting et sa précision est inégalée. Il peut faire un «putt inverse miracle».

LES PARCOURS

Parcours japonais



Parcours américain

Fijn dat je de spelcassette LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF van SNK hebt gekozen voor je Nintendo Entertainment System. Lees de gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen.

INHOUD

De controller 26

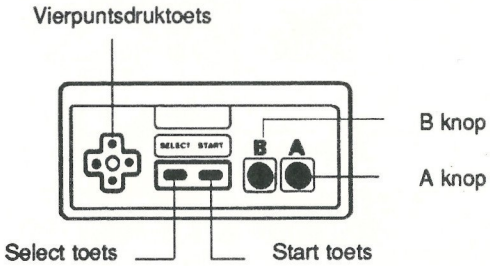
Het beeldscherm 27

Spelbeschrijving 28

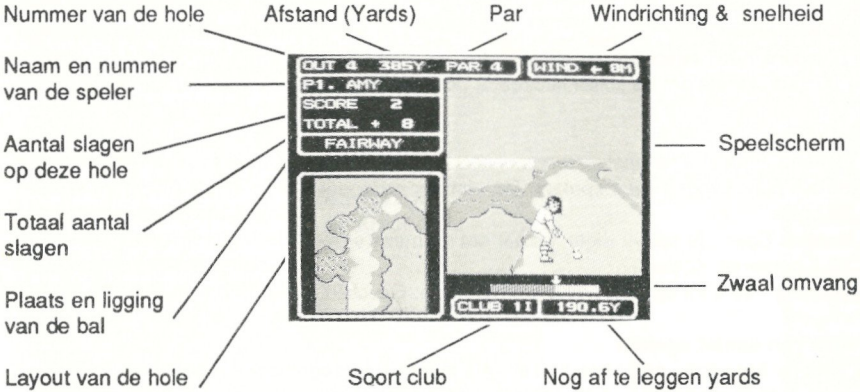
De speelfiguren 35

De golfbanen 36

DE CONTROLLER



HET BEELDSCHERM



Windrichting & snelheid

De wind waait in de richting van het pijltje en verandert afhankelijk van de speelrichting. De snelheid is tussen de 0 en 9 meters.

Nog af te leggen yards

Afstand van de bal tot de pin.

Ligging

Plaats en ligging van de bal.

SPELBESCHRIJVING

Spel beginnen
Druk tijdens het Titelscherm op START om naar het keuzescherm te gaan. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de juiste keuzes te doen en leg je keuzes vast met de A knop.

Spelkeuze
Kies een van deze drie spelvormen :

- Stroke play - Voor 1 tot 4 spelers. De winnaar is degene met de minste slagen na 18 holes.
- Nassau Spel - Je speelt tegen elkaar om de meeste punten. Je kunt met tot 4 personen spelen.
- Training - Je kunt op elke hole apart oefenen. Geschikt voor 1 speler.

Keuze van aantal spelers
Je kunt nu het aantal personen kiezen. Als je met 4 personen speelt, gebruiken de spelers 1 en 3 controller I en de spelers 2 en 4 controller II.

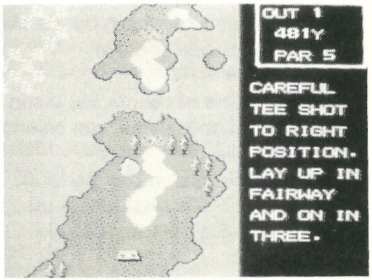
Speelfiguren kiezen
Kies een van de vier figuren. Elke speler heeft zijn eigen specialiteiten en zwakke punten met betrekking tot afstand en nauwkeurigheid.

Keuze van de baan
Er zijn totaal 36 holes, waarvan 18 op de Japanse baan en 18 op de Amerikaanse baan.

- Stroke play : Kies een van de 2 banen.
- Nassau spel : Kies 9 holes OUT en 9 holes IN van elke baan.

Zodra je de baankeuze gemaakt hebt, begint het spel.

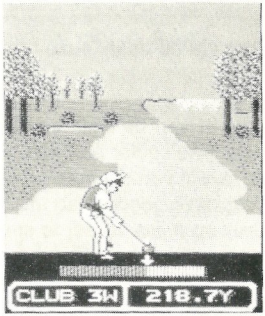
Layout van de hole en speladvies
Voor elke speler aan een hole begint zie je de layout van die hole en een speladvies. Volg deze goede raad altijd op.
Druk op A om verder te spelen.



De score
Druk op de Start toets om de score te zien.

De Swing
Tip voor het spelen: Afstand en Richting van de bal worden bepaald door het besturen van de swing.

1) De backswing begint als je op A drukt.
2) Het hoogste punt van de swing bepaal je door weer op A te drukken. Je kunt aan de blauwe streepjes zie hoe hard je slag wordt. Hoe minder streepjes er staan, hoe harder je slag is.
3) Druk nog een keer op A om de afslag te maken en de richting te bepalen.



Een hook. slice of rechte bal slaan
De plaats van de afslag is van belang voor de richting van de bal:
Rechte bal : Sla precies onder de pijl.
Hook bal : Sla rechts van de pijl.
Slice bal : Sla links van de pijl.

Een hoge of lage bal slaan
Druk, voor een hoge bal, OMHOOG op de vierpuntsdruktoets en voor een lage OMLAAG.

Slaan met backspin

En backspin bal rolt niet verder als hij neerkomt. Als je de bal speelt, kun je backspin spelen door tijdens de slag op A en tegelijkertijd op LINKS of RECHTS te drukken. Hoe sneller je de twee knoppen achter elkaar indrukt, hoe sterker je backspin is.

N.B.: Je kunt geen backspin maken met hout (1W - 4W) en met de lage ijzers (1I - 3I).

De richting van de slag

Je kunt met de B knop de richting zien. Je kunt de richting bijstellen met de vierpuntsdruktoets.

Druk op A voor een overzicht van de hele hole. Druk nog een keer op A om de green te zien. Je kunt de verschillende richtingen zien door nog een keer op A te drukken.

De club kiezen

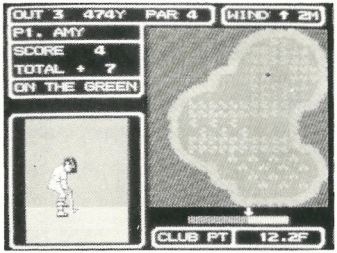
Druk op B om de club te kiezen. De gebruikte club is verlicht. Kies de juiste club met de vierpuntsdruktoets. Druk nog een keer op B en je kunt slaan.

De bal besturen op de green

Kies met B de richting van de bal.
Je kunt hier geen club kiezen, je kunt alleen maar een putter gebruiken.

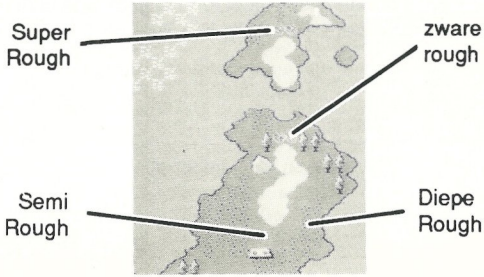
1) Druk op A om de backswing te beginnen.
2) Druk nog een keer op A om de sterkte van de slag te bepalen.

De pijltjes op de green geven de hoogte en de richting van het gras aan. De bal gaat in de richting van de punt van het pijltje. Hoe groter het pijltje, hoe sterker de bal wordt beinvloed.
(N.B.: De afwijking op het gras is op de amerikaanse baan groter dan op de japanse baan.)



Roughs

Er zijn vier verschillende soorten roughs. Hoe zwaarder de rough, hoe korter de afstand en zwakker de backspin van de bal is.



Super Rough: De zwaarste (alleen op de amerikaanse baan).
Semi Rough: Je kunt met laag ijzer slaan.
Zware Rough: Je kunt hier niet met een driver of een laag ijzer slaan.
Diepe Rough: Als je de bal goed raakt, vliegt hij heel ver.

Bunkers

Uit een bunker met zwaar zand komt de bal niet ver.
Harde Bunker: Met zwaar zand en vlakbij de green.
Bunker: Met licht zand, je kunt zelfs met een laag ijzer slaan.

De regels

OB: Als de bal buiten de OB lijn valt, is hij out of bounds. Je krijgt twee strafslagen.
De speler moet terug naar zijn laatste positie.
Water: Als de bal in de zee, rivier of water valt, krijg je een strafslag en wordt de bal uit de hindernis gehaald.
Opnemen: Als een speler meer dan drie keer par slaat op een hole,wordt de bal opgenomen en ga je verder naar de volgende hole.
In sommige gedeeltes van het spel gelden andere dan de echte golf regels.

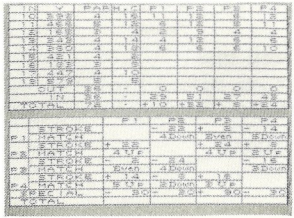
Nassau spel

Dit is een echte golfwedstrijd. Het is leuker dan het gewone stroke–play. De spelers spelen om te behalen punten en de winnaar is degene met de meeste punten.

Punten bij het Nassau spel
Een slag verschil is 10 punten.De speler die de meeste van de 9 holes wint, krijgt 50 punten. Bij deze 50 punten kun je «Press» toepassen.
De winnaar krijgt altijd de punten van de verliezer. Je kunt 30 bonuspunten krijgen in de Driver competitie, de Pin competitie en voor een hole in one. Deze punten gaan er bij de andere spelers af.

Speciale regel: «Press» voor de laatste hole
Het Nassauspel heeft een aparte regel, genaamd «Press». Als een speler 2 of meer holes achter staat en niet meer voor het eind van het spel kan winnen, kan hij «Press» verklaren. Als hij dat verklaart en dan wint, is het gelijkspel. Als hij verliest moet hij twee keer zijn verloren punten afstaan - met andere woorden wordt zijn verlies verdubbeld. Het is een grote gok! Je ziet op het scherm of je Press kunt spelen voor de laatste hole. Alleen de verliezende speler kan press verklaren en de winnende speler moet het accepteren.
De computer houdt de stand bij en je kunt hem zien op het scorebord.

Hoe lees je het scorebord
Op het zie je het aantal slagen van elke speler. Aan de onderkant zie je de punten voor het Nassau spel. Je ziet het totale overzicht als er 9 holes gespeeld zijn.



DE SPEELFIGUREN

Pretty Amy
De enige vrouwelijke speler. Haar swing is langzaam, haar balcontrole is fantastisch, haar richting is nauwkeurig. Maar haar kracht is minder dan die van de andere spelers.

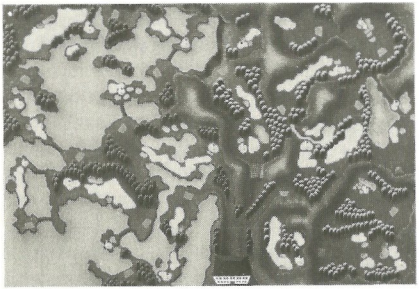
Big Jumbo
Zijn slag is erg krachtig en zijn slaglengte is verreweg het langst. Hij wil zijn krachten alleen niet aanpassen, dus heb je goede techniek nodig om het te beheersen.

Super Mex
Een allround speler. Zijn slaglengte, nauwkeurigheid en swingsnelheid zitten tussen Amy en Jumbo in.

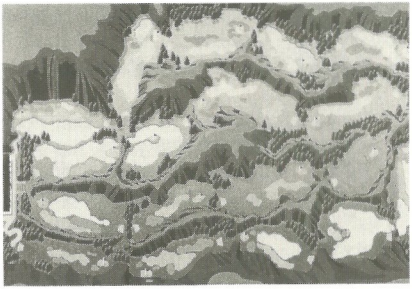
Miracle Chosuke
Hij heeft minder kracht dan Super Mex, maar hij is een uitstekende putter met een ongelofelijke nauwkeurigheid. Hij kan een «Achterwaartse Wonder Putt» maken

DE BANEN

Japanse baan



Amerikaanse baan



SNK CORPORATION
18-8, TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
TELEPHONE : (06)338-7007 FAX : (06)338-7150 TELEX : 5236785 SNKCO J

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON